

DISCIPLINA DE PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS (Etapa 2)

5 MODELAGEM UML

5.2 Especificação dos casos de uso (apresentar especificações de 4 casos de uso)

(A especificação de um caso de uso deve conter basicamente o fluxo de eventos. Atentar para os Fluxo Principal (FP), Fluxo Alternativo (FA) e Fluxo de Exceção (FE). Existem vários modelos, segue exemplos:

UC000 – Nome do caso de uso	
Objetivo:	Este UC tem como objetivo...
Requisitos:	(RFs contemplados no UC)
Atores:	(Atores do UC)
Prioridade:	(Alta, normal, baixa...)
Pré-condições:	(Pré-condições para a execução do UC)
Frequência de uso:	(Frequência de uso do UC)
Campos:	(Campos da tela)
Fluxo principal:	1. O usuário (faz algo); 2. O sistema (faz algo); 3. O fluxo é encerrado.

UC000 – Nome do caso de uso	
Fluxo alternativo:	A1 – (Nome do fluxo alternativo): 1. O usuário (faz algo); 2. O sistema (faz algo); 3. OUC retorna ao passo 2 do fluxo principal.
	E1 – (Nome do fluxo de exceção): 1. O sistema (faz algo); 2. OUC retorna ao passo 2 do fluxo principal.
	Validações:
Protótipo das telas: (Imagens dos protótipos)	

Consulte o livro Análise e Projeto de Sistemas – Capítulo 6 para obter mais informações)

5.3 Diagrama de Classes (apresentar a perspectiva de implementação)

(É uma representação com o objetivo de definir e descrever as informações da estrutura usada pelo aplicativo. Não faz referência a qualquer implementação específica, mas mostra os relacionamentos de um conjunto de todas as classes que o sistema necessita possuir. Essas classes servem de modelo para os vários tipos de objetos do sistema e podem ser implementadas de várias maneiras. O diagrama de classe apresenta como as classes interagem entre si e qual é a responsabilidade de cada uma delas na realização das operações solicitadas pelos atores. É a base para a construção de outros diagramas, como o de sequência. Consulte o livro Análise e Projeto de Sistemas – Capítulo 6 para obter mais informações)

5.4 Diagrama de Sequência (apresentar 4 cenários)

(Tem o objetivo de estabelecer os objetos que interagem e seus relacionamentos e interações dentro de um contexto ou cenário. Também visa representar uma sequência de processos, operações ou métodos no decorrer do tempo. O diagrama de sequência representa principalmente como os grupos de objetos colaboram com algum comportamento do contexto de um caso de uso ao longo do tempo a partir das mensagens que são trocadas entre os objetos. Ele descreve de uma forma simples e lógica a sequência global do comportamento de vários objetos dentro de um contexto.

Consulte o livro Análise e Projeto de Sistemas – Capítulo 6 para obter mais informações)

6 MODELO DO BANCO DE DADOS (MODELO LÓGICO)

(O Diagrama de Entidade Relacionamento (DER) é formado por um conjunto de objetos gráficos que representa todos os objetos do modelo Entidade Relacionamento, tais como entidades, atributos, atributos-chaves, relacionamentos, restrições estruturais etc. O DER fornece uma visão lógica do banco de dados, com um conceito mais generalizado de como estão estruturados os dados de um sistema. Existem inúmeras formas de representação para um DER; uma delas foi criada por Peter Chen. Consulte o livro Banco de Dados – Capítulo 2 para obter mais informações)